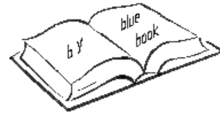
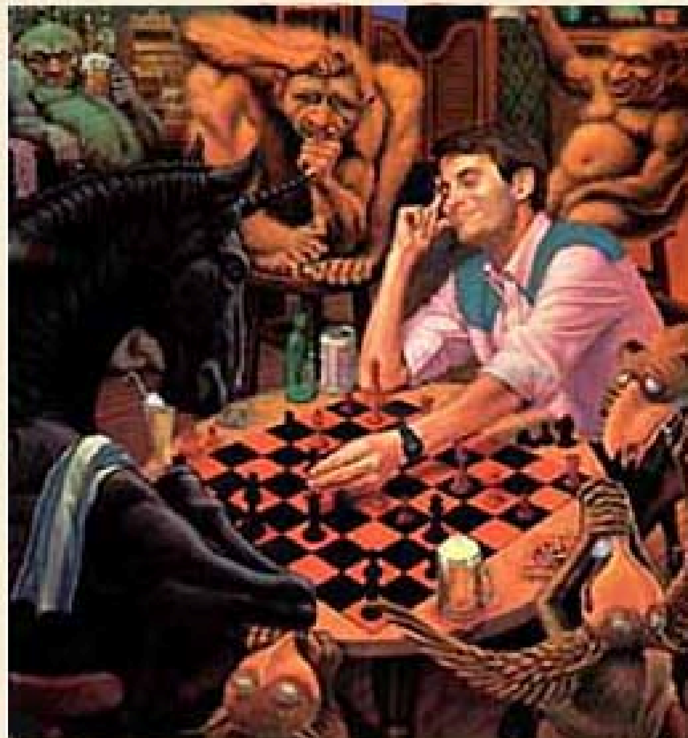
Roger Zelazny

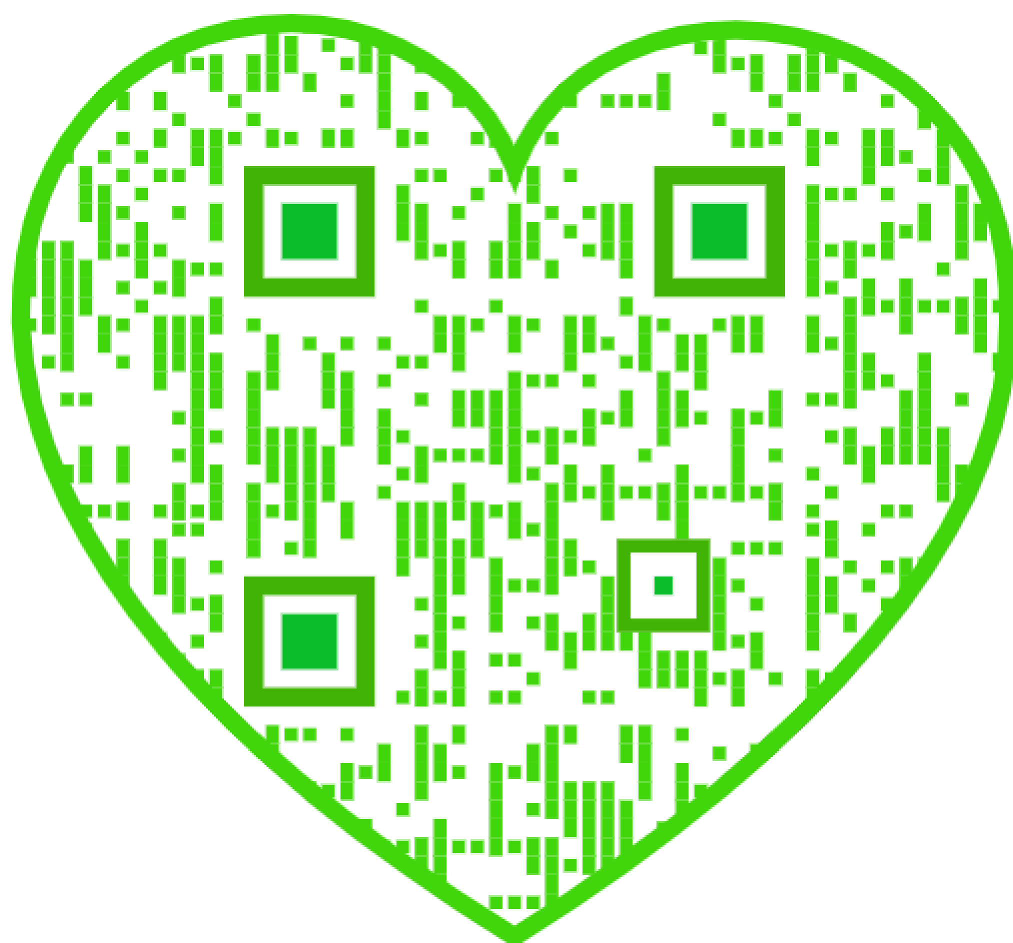
La Variante dell'Unicorno

versione estesa
in esclusiva per Bluebook



Titolo originale: *Unicorn Variation*
Traduzione di Antonio Bellomi
© 1981 Isaac Asimov's SF Magazine © 1981 Rivista di Isaac Asimov
2008 Bluebook





Indice

Introduzione all'edizione Bluebook ______ *3*
Introduzione di Sandro Pergameno ______ *5*
Prefazione di Roger Zelazny ______ *6*
La Variante dell'Unicorno ______ *8*
Postfazione di Roger Zelazny ______ *39*
Profilo di Roger Zelazny di Giuseppe Lippi ______ *40*

Introduzione all'edizione Bluebook

Malgrado venga specificato solo nella postfazione inedita in Italia (e ripresentata per la prima volta in questa edizione digitale, tradotta da *Bluebook*), la partita a scacchi protagonista di questo racconto è realmente stata giocata, da Alexander Halprin (1868-1921) ed Harry Nelson Pillsbury (1872-1906) a Monaco nell'estate del 1900 (e non nel 1901 come riporta Zelazny stesso!), come si può vedere in un trafiletto pubblicato sul *New York Times* il 10 agosto 1900.

GERMAN CHESS TOURNAMENT.

MUNICH, Aug. 9.—The players met in the fourteenth round of the international chess tournament to-day, when the following results were announced:

Halprin and Pillsbury drew, Showalter worsted Jakob, Burn defeated Berger, Marco vanquished Bardeleben, Schlechter beat Gottschall, Maroczy downed Billecard, and Wolf lost to Janowski. The game between Cohn and Popiel was drawn. The score:

	W.	L.		W.	L.
Bardeleben	2	11	Janowski	7½	6½
Berger	7	6	Marco	10	4
Billecard	3	11	Maroczy	11½	2½
Burn	9½	4½	Pillsbury	11½	2½
Cohn	7	7	Popiel	6½	7½
Gottschall	5½	8½	Schlechter	10½	2½
Halprin	4	9	Showalter	6½	7½
Jakob	1½	12½	Wolf	6½	7½

Published: August 10, 1900
Copyright © The New York Times

Zelazny riporta fedelmente tutte le mosse della partita originale tranne due: la quarta mossa (con l'arrocco) e la venticinquesima, l'ultima. In quest'ultimo caso, però, è comprensibile, anche se il motivo verrà spiegato in una nota a fine racconto per non rovinare il "colpo di scena".

In quest'edizione digitale, *Bluebook* ha voluto allegare alla narrazione anche un supporto visivo: ad ogni coppia di mosse (bianco/nero) del racconto, verrà mostrato lo schema scacchistico che vi corrisponde: il testo è di Zelazny, ma i grafici scacchistici si riferiscono alla "vera" partita Halprin-Pillsbury (anche se in definitiva è la stessa cosa).

Ricordiamo che l'autore, nel testo originale, ha utilizzato quella che viene chiamata "notazione descrittiva", sistema diffuso soprattutto fra gli anglofoni che vede le colonne della scacchiera definite in funzione del pezzo che le occupa nella posizione iniziale; le traverse sono numerate ma ogni giocatore le conta dal proprio punto di vista... Quindi la

classica mossa iniziale «e4, e5» (pedone bianco in e4, pedone nero in e5), con questo sistema viene descritta «P-K4 P-K4» (pedone in quarta di Re sia per il bianco che per il nero). Data l’estrema complessità del sistema, il traduttore italiano ha scelto (giustamente, a nostro parere) la “notazione algebrica”, in cui le colonne sono denominate da lettere e le traverse da numeri: con questo sistema sono state riportate anche le mosse in didascalia alle immagini, mosse che (lo ricordiamo) sono la trascrizione della “vera” partita Halprin-Pillsbury.

Le immagini si riferiscono alla coppia di mosse bianco/nero, quindi corrispondono alla situazione della scacchiera dopo che il nero ha mosso.

Infine, ricordiamo come la prefazione e postfazione presenti in quest’edizione digitale del testo siano assenti nelle varie edizioni italiane: sono state tradotte e presentate in esclusiva da *Bluebook*.

Si ringrazia di cuore S.M. per il prezioso contributo.

Introduzione

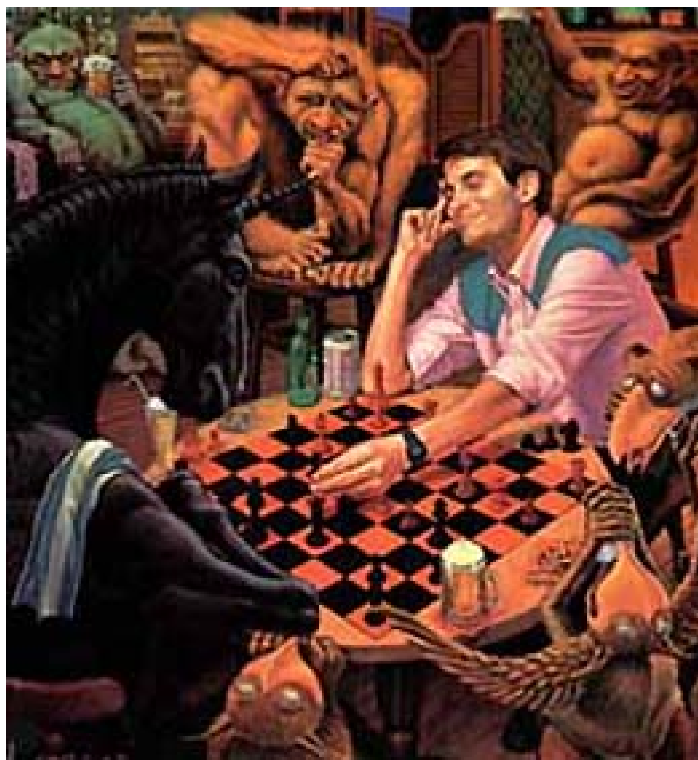
di Sandro Pergameno

da «I Premi Hugo (1976-1983)», Mondadori 1984

Roger Zelazny è sempre stato affascinato dalla fantasy in tutti i suoi aspetti e, anche se ha iniziato la sua carriera come scrittore di fantascienza vera e propria, negli ultimi anni si è dedicato sempre più a storie di heroic fantasy come quelle del colonnello Dilvish il Dannato o della serie di Ambra. Unicorn Variation *è uno strano connubio tra i generi: una vicenda ambientata in una città fantasma dove un uomo gioca una bizzarra partita a scacchi con un unicorno, in un mondo dove gli animali e le razze oggi comuni vanno pian piano estinguendosi, lasciando il campo al ritorno di bestie mitiche come i grifoni, gli yeti, i dodo, gli uccelli aepyornis e, ovviamente, gli unicorni.*

Prefazione

di Roger Zelazny



Questa storia è nata in un modo molto particolare. La prima scintilla ci fu quando una sera mi telefonò Gardner Dozois, e mi chiese se avessi mai scritto un racconto con un unicorno nella trama. Risposi di no. Mi spiegò allora che lui e Jack Dann stavano allestendo un'antologia di racconti sugli unicorni, e mi suggerì di scriverne una, farla pubblicare da qualche parte e poi darla a loro per inserirla nell'antologia. Una storia, due vendite... Mica male! Gli dissi che ci avrei pensato.

In seguito, mi fu chiesto da un altro curatore di antologie se avessi mai scritto un racconto ambientato in un bar: nel caso, l'avrebbe comprato per inserirlo in una raccolta che stava allestendo. Risposi che non ne avevo scritti.

Una settimana dopo, ero ad una degustazione di vini con il grande George R.R. Martin, e durante la sera gli parlai delle antologie, e gli chiesi se avesse scritto storie su unicorni o su bar. Mi rispose di no, ma mi informò che Fred Saberhagen stava mettendo insieme un'antologia di storie sugli scacchi, *Pawn to Infinity*. «Perché allora» mi disse, «non scrivi una storia che abbia un unicorno e una partita a scacchi, ambientata in un bar, e non la vendi a tutti e tre?» Ridemmo e bevemmo.

Qualche mese dopo, andai a Vancouver (Canada), perché invitato come ospite alla V-Con, una convention fantascientifica locale molto bella. Avevo deciso di portare la mia famiglia con me, per visitare insieme la Inland Passage Alaskan. Poco prima di lasciare il New Mexico avevo letto il romanzo *Le città invisibili* di Italo Calvino, e quando avevo letto il capitolo "Le città nascoste n. 4" qualcosa sembrò agitarsi in me. Parlava di una città dove gli abitanti erano stati sterminati da un qualche virus, che aveva reso disabitata la zona, visitata ora solo da visioni di creature che non esistono.

In seguito, durante la convention, le cose cominciarono a fluttuarmi nella mente; durante il percorso verso il porto, per imbarcarmi sulla nave "Prinsendam", mi fermai in tutte le librerie che trovai, spulciando manuali di scacchi finché non trovai quello che mi serviva, due ore prima della partenza. Comprai il libro e salpai. Scrissi *La Variante dell'Unicorno* nei momenti morti di quella bella crociera. Il mio protagonista si chiamava Martin e il riferimento a George (che è un esperto di scacchi) non è del tutto casuale. (Parlerò più approfonditamente della partita nella postfazione a fine racconto)

Più avanti, quello stesso anno, il "Prinsendam" bruciò ad affondò: per fortuna il destino del racconto fu diverso! Lo vendetti un numero sufficiente di volte per pagarmi la crociera...

Grazie, George!

La Variante dell’Unicorno



Illustrazione di Jack Gaughan
apparsa sulla *Rivista di Isaac Asimov* n. 4 (1981)

Bizzarria di fuochi, incunabolo di luce, si muoveva con una deliberazione lesta, quasi raffinata, entrando in esistenza e uscendone come un brandello di sera squarciato dalla tempesta; o, forse, le tenebre che inframmezzavano le esplosioni di luci erano più simili alla sua vera natura: turbini di ceneri nere che si univano e s’impennavano ritmicamente al suono smorzato del vento del deserto lungo il canale dietro gli edifici, vuoti eppure pieni come le pagine di libri non letti o come la pausa tra le note di una canzone.

Scomparso. Riapparso. Scomparso di nuovo.

Potenza, avete detto? Sì. Occorre una forza d’identità considerevole per manifestarsi prima o dopo il proprio tempo. O entrambe le cose.

Scomparendo e riapparendo, continuava ad avanzare. Si spostava nel pomeriggio caldo, e il vento cancellava le sue tracce. Naturalmente, solo quando lasciava tracce.

Una ragione. Deve sempre esserci una ragione. O più ragioni.

Esso sapeva perché si trovava lì; ma non perché si trovasse *proprio lì*, in quel particolare contesto.

Immaginava, avvicinandosi al profilo denso di desolazione della vecchia strada, che fra poco l'avrebbe scoperto. Comunque, sapeva che la ragione poteva giungere anche prima, o dopo. Eppure, l'attrazione era inequivocabile, e la forza del suo essere era tale che doveva trovarsi vicino a qualcosa.

Gli edifici erano antichi e cadenti e alcuni già schiantati a terra e tutti logori e polverosi e deserti. Erbacce crescevano fra le assi dei pavimenti. Uccelli facevano il nido sulle travi. Gli escrementi di creature selvatiche erano in ogni angolo; ed esso le conosceva tutte così come loro l'avrebbero riconosciuto, se si fossero incontrati.

S'immobilizzò, perché un suono esilissimo, imprevisto, era giunto da un punto più avanti, sulla sinistra. In quel momento, esso stava di nuovo entrando in esistenza e dispiegò la propria forma che svanì velocissima, come svanisce uri arcobaleno all'inferno; ma la presenza nuda restò al di là di ogni sottrazione.

Invisibile, eppure esistente, e torte, si mosse. La traccia. L'indizio. Più avanti. A sinistra. Oltre la parola sbiadita, SALOON, sull'asse in alto corrosa dal tempo. Oltre le due porte d'ingresso (una penzolava dai cardini).

Si fermò, scrutò.

Il banco a destra, coperto di polvere. Dietro, uno specchio crepato. Bottiglie vuote. Bottiglie rotte. La sbarra d'ottone, nera, incrostata. Tavoli a sinistra e sul fondo. Più o meno conservati.

Un uomo seduto al tavolo migliore. Con la schiena rivolta alla porta. Levis. Stivali da campagna. Camicia azzurra, stinta. Uno zaino verde appoggiato alla parete alla sua sinistra.

Davanti all'uomo, sul tavolo, è dipinta una scacchiera; è piena di macchie e di graffi, quasi cancellata.

Il cassetto dove lui ha trovato gli scacchi è ancora parzialmente aperto.

Lui non potrebbe mai, trovandosi di fronte a una scacchiera, non risolvere qualche problema di gioco o non ripetere una delle sue partite migliori, così come non potrebbe evitare di respirare, di far circolare il proprio sangue, o di mantenere una temperatura corporea stabile.

Esso si avvicinò, e forse nella polvere alle sue spalle si formarono impronte, ma nessuno le notò.

Anch'esso giocava a scacchi.

Restò a guardare l'uomo che ripeteva quella che forse era stata la sua partita migliore, alle preselezioni per i campionati mondiali di sette anni prima. Dopo quella volta lui, sorpreso di essere arrivato a tanto, era scoppiato, perché sotto pressione non riusciva mai a giocare bene. Però era sempre stato fiero di quella partita, e la riviveva spesso, come

fanno tutti gli esseri sensibili con certi momenti particolarmente importanti della loro esistenza. Per venti minuti circa, nessuno avrebbe potuto raggiungerlo.

Era stato puro e fiero e deciso e perspicace. Si era sentito in splendida forma.

Esso si sistemò dall'altra parte della scacchiera e guardò. L'uomo completò la partita, con un sorriso. Poi rimise a posto gli scacchi, si alzò e prese una lattina di birra dallo zaino. L'aprì.

Quando tornò, scoprì che il pedone del Re bianco era stato portato in e4. Aggrottò la fronte. Voltò la testa e scrutò attorno al bar e lo specchio lercio gli restituì l'occhiata perplessa. Guardò sotto il tavolo. Bevve un'altra sorsata di birra e si sedette.

Allungò la mano e aprì lui di Re portando il pedone in e5. Un istante dopo vide il Cavallo avversario in g1 sollevarsi lentamente in aria e portarsi in f3. Per un lungo istante lui fissò il vuoto dall'altra parte del tavolo prima di spostare anche il proprio Cavallo da g8 in f6.

Il Cavallo bianco si spostò per mangiargli il pedone. A questo punto lui lasciò perdere la novità della situazione e spostò il proprio pedone in d6. A quel punto si dimenticò completamente dell'assenza di un avversario tangibile, mentre il Cavallo bianco tornava in f3. Si arrestò un attimo per bere un sorso di birra, ma aveva appena deposto la lattina sul ripiano del tavolo che la latina si sollevò di nuovo in aria, passò sopra la scacchiera e rimase sospesa. Seguì un gorgoglio. Poi la lattina cadde per terra, rimbalzò e tintinnò con un suono di contenitore vuoto.

— Mi spiace — disse lui, levandosi in piedi e tornando verso il proprio zaino. — Te ne avrei offerta una se avessi immaginato che ti sarebbe piaciuta.

Aprì due nuove lattine, ritornò verso il tavolo, ne mise una accanto all'estremità opposta del tavolo, tenendo stretta nella destra l'altra.

— Grazie — disse una voce educata e precisa da un punto non ben determinato al di là.

La lattina venne levata, inclinata leggermente e rimessa sul ripiano.

— Io mi chiamo Martin — disse.

— Puoi chiamarmi Tlingel — rispose l'altro. — Avevo pensato che la tua specie fosse estinta. Sono contento che almeno tu sia sopravvissuto in modo da permettermi questa partita.

— Uh? — fece Martin. — C'eravamo ancora tutti l'ultima volta che mi sono guardato in giro... un paio di giorni fa.

— Non importa. A questo provvederò più tardi — replicò Tlingel. — Mi sono lasciato ingannare dall'apparenza di questo posto.

— Oh. Si tratta di una città fantasma. Io giro parecchio col mio sacco in spalla.

— Non importa. Io sono vicino al punto culminante della vostra carriera sotto il punto di vista della specie. Lo sento bene.

— Temo di non seguirti.

— Non sono ben sicuro che lo vuoi veramente. Immagini che intendi mangiarmi il pedone, no?

— Forse. Sì, è così. Di cosa parli?

La lattina di birra si sollevò di nuovo in alto.

L'entità invisibile trasse un altro sorso.

— Be' — disse Tlingel, — per dirla semplicemente, i tuoi... successori... si fanno ansiosi. E dal momento che il tuo posto nell'ordine delle cose è tanto importante, io ho avuto abbastanza potere per venire qui e controllare come sta la situazione.

— Successori? Non capisco.

— Hai visto dei grifoni in questi ultimi tempi?

Martin fece una risatina.

— Ho sentito delle storie — rispose. — E ho visto delle foto di quello che sarebbe stato abbattuto a fucilate sulle montagne rocciose. Naturalmente si tratta di una balla.

— È naturale che debba sembrarti così. Succede sempre quando si tratta di animali mitologici.

— Stai cercando di dirmi che era tutto vero?

— Certo. Il tuo mondo è messo male. Quando di recente è morto l'ultimo orso grizzly, si è aperta la strada ai grifoni... proprio come la morte dell'ultimo eporni aprì la strada allo yeti, e il dodo al mostro di Loch Ness. il piccione viaggiatore al sasquatch e la balena azzurra al kraken, l'aquila americana al basilisco.

— Secondo me non puoi dimostrarlo.

— Bevi ancora un goccio.

Martin fece per allungare la mano verso la lattina, ma fermò la mano e spalancò tanto d'occhi.

Accanto alla lattina di birra si era accucciato un essere lungo circa cinque centimetri, con un viso umano, un corpo leonino e delle ali piumate.

— Una minisfinge — continuò la voce. — Sono arrivate quando avete ucciso l'ultimo virus del vaiolo.

— Vuoi dirmi che ogni volta che una specie naturale si estingue, il suo posto è occupato da una specie mitica? — chiese l'uomo.

— In una parola... sì. Be'... non è sempre stato così, ma voi avete distrutto il meccanismo dell'evoluzione. L'equilibrio è stato ora ripristinato da quelli come noi che vengono dalla terra del mattino, da noi che in realtà non siamo mai stati in pericolo di estinzione. Ora è giunto il momento del ritorno.

— E tu, qualunque cosa tu sia, Tlingel... dici che l'umanità è ora avviata all'estinzione?

— Proprio così. Ma tu non puoi farci assolutamente nulla, no? E allora continuiamo con la partita.

La sfinge volò via. Martin bevve un sorso di birra e mangiò il pedone.

Poi chiese: — Chi saranno i nostri successori?

— La modestia quasi mi impedisce di dirlo — rispose Tlingel. — Nel caso di specie così importanti come lo è la tua, è naturale che il suo posto debba essere preso da quella più bella, più intelligente e più importante tra tutte.

— E tu cosa sei? Non ho modo di poter dare una sbirciatina?

— Be'... sì. Se faccio un piccolo sforzo.

La lattina di birra venne levata in aria, fu scolata e cadde sul pavimento. Poi seguì una serie di rapidi tintinnii che si allontanavano dal tavolo. Dall'altra parte, l'aria cominciò a guizzare di fiammelle per una zona piuttosto estesa, facendosi più scura all'interno della sagoma fiammeggiante. I contorni si fecero più chiari, mentre l'interno diventava nero ghiaietto. Poi la forma si mosse danzando per il saloon, mentre una moltitudine di minuscole impronte di zoccolo fesso apparivano sulle assi del pavimento e le facevano crepitare. Infine con un ultimo lampo quasi accecante, la cosa divenne completamente visibile e al vederla Martin sussultò.

Davanti a lui stava un unicorno nero con gli occhi gialli e beffardi, che si rizzò per un istante sulle zampe posteriori in posa araldica. Le fiamme gli danzarono attorno per un secondo ancora, poi svanirono.

Martin si era tirato indietro e aveva sollevato una mano in un gesto di difesa.

— Guardami! — annunciò Tlingel. — Io, l'antico simbolo di saggezza, valore e bellezza mi ergo innanzi a te!

— Credevo che il vostro tipico unicorno fosse bianco — riuscì alla fine a dire Martin.

— Io sono archetipo — rispose Tlingel, ricadendo sulle quattro zampe. — E possiedo doti che sono fuori dall'ordinario.

— Per esempio?

— Continuiamo la partita.

— E il destino della razza umana? Avevi detto...

— ... e lasciamo per dopo le chiacchiere.

— La distruzione dell'umanità non mi pare che si potrebbe definirla col termine di chiacchiere.

— E se hai un'altra birra...

— D'accordo — disse Martin, ritornando verso il proprio zaino mentre l'essere avanzava, con occhi simili a un paio di soli sbiaditi. — C'è della birra chiara.

Qualcosa era cambiato nel gioco. Mentre Martin si sedeva davanti al corno d'ebano sulla testa di Tlingel, come un insetto che sta per venire inchiodato da uno spillo, si rese conto che aveva finito ormai di giocare bene. Aveva sentito la tensione nello stesso istante in cui aveva visto l'essere... e poi c'erano state anche tutte quelle chiacchiere sulla fine imminente della sua razza. Naturalmente se l'avesse detto un qualsiasi mattoide non gli avrebbe fatto né caldo né freddo, ma vista la fonte particolare che gli aveva comunicato la notizia...

Il morale gli era calato in fondo ai piedi. Adesso non era più al massimo della forma. E Tlingel era in gamba. Molto in gamba. Martin cominciò a chiedersi se gli sarebbe riuscito di fare pari e patta.

Dopo un momento vide che non ci sarebbe riuscito e ci rinunciò.

L'unicorno lo guardò e sorrise.

— Non giochi male... per essere un umano — gli disse.

— Certe volte ho giocato anche molto meglio.

— Non c’è da vergognarsi a perdere con me, mortale. Perfino tra gli esseri mitici ce ne sono pochi in grado di combattere una buona partita con un unicorno.

— Sono contento che non ti sei proprio annoiato del tutto — fece Martin. — Adesso vuoi finire ciò che mi stavi dicendo riguardo l’estinzione della mia specie?

— Oh, quella faccenda — rispose Tlingel. — Nella terra del mattino dove vivono quelli come me, ho avvertito l’eventualità della vostra scomparsa come un venticello lieve sotto le nari, con la promessa di preparare la strada a noi...

— E come dovrà funzionare?

Tlingel si strinse nelle spalle e mentre scuoteva la testa il corno scrisse cose misteriose nell’aria.

— Non saprei proprio dirtelo. Le premonizioni sono raramente precise. Anzi, è proprio per scoprire come stanno le cose che sono venuto qui. Avrei dovuto già riuscirci, ma tu mi hai distratto con la birra e la partita.

— Non potrebbe darsi che ti sbagliassi?

— Ne dubito. Questa è appunto l’altra ragione per cui sono qui.

— Vuoi spiegarti, per favore?

— Ci sono ancora delle birre?

— Due, mi pare.

— Per favore...

Martin si alzò e andò a prenderle.

— Accidenti! Su questa si è rotta la linguella — disse.

— Mettila sul tavolo e tienila ben ferma.

— D’accordo.

Il corno di Tlingel si abbassò e forò il coperchio della lattina. — È utilissimo in un sacco di situazioni — osservò Tlingel, ritirandolo.

— L’altra ragione per cui sei qui... — lo incitò Martin.

— È solo che sono un tipo speciale. Io so fare cose che agli altri non riescono.

— Per esempio?

— Trovare il vostro punto debole e influenzare gli eventi per sfruttarlo... affrettare il corso delle cose. Trasformare una possibilità in probabilità e poi...

— *Tu* vuoi distruggerci? Di persona?

— Questo è un modo sbagliato di considerare le cose. È quasi come una partita di scacchi. Si tratta di sfruttare contemporaneamente le debolezze dell’avversario e di esercitare la propria forza. Se voi non aveste già preparato il terreno, io non potrei fare nulla. Io posso solo influenzare ciò che già esiste.

— E cosa succederà? Ci sarà la III Guerra Mondiale? Un disastro ecologico? Una pestilenza provocata da mutazioni?

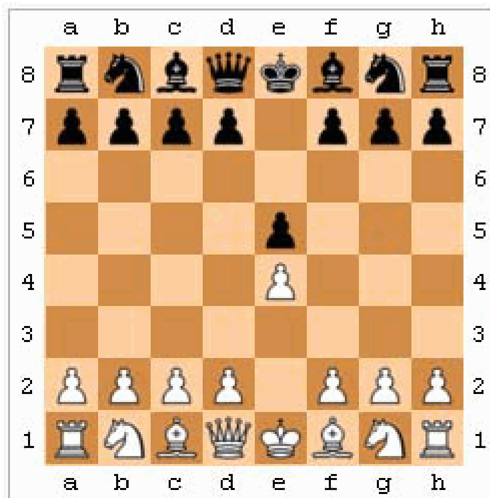
— Non lo so ancora di preciso, perciò preferirei che non mi rivolgessi domande del genere. Ti ripeto che al momento sto solo osservando la situazione. Io sono solo un agente...

— A me non pare proprio.

Tlingel rimase in silenzio. Martin cominciò a raccogliere i pezzi degli scacchi.

— Non vuoi rimettere i pezzi sulla scacchiera?
— Per sollazzare ancora il mio distruttore? No, grazie.
— Non è così che si deve considerare la faccenda...
— E poi quelle sono le ultime birre.
— Oh — Tlingel fissò con aria desiderosa i pezzi che venivano messi via, poi osservò: — Io sarei disposto a giocare ancora contro di te, anche senza altri rinfreschi...
— No, grazie.
— Sei arrabbiato.
— Non lo saresti anche tu, se le nostre situazioni fossero invertite?
— Tu stai antropomorfizzando la cosa.
— Be’?
— Oh, immagino che lo farei anch’io.
— Potresti offrirci una possibilità, almeno permettici di essere noi stessi a commettere i nostri errori.
— Voi non l’avete proprio fatto, però, con tutti gli esseri cui sono succeduti i miei simili.
Martin divenne rosso.
— Okay. Un punto a tuo vantaggio. Ma non sono obbligato a farmi piacere la situazione.
— Tu sei un bravo giocatore. Lo so...
— Tlingel, se fossi in grado di giocare di nuovo al meglio delle mie possibilità, credo che potrei batterti.
L’unicorno sbuffò, emettendo due nuvolette di fumo.
— Non sei *così* bravo — rispose.
— Immagino che non lo potrai mai sapere.
— Intravedo forse una proposta?
— Può darsi. Quanto varrebbe un’altra partita per te?
Tlingel fece un rumore che assomigliava a una risatina.
— Lasciami indovinare: tu stai per dirmi che se mi batterai, vorrai che ti prometta di non esercitare la mia volontà sull’anello più debole nell’esistenza dell’umanità e di non spezzarlo.
— Naturalmente.
— E cosa ci guadagno se vinco io?
— Il piacere del gioco. È questo che vuoi, no?
— Le condizioni mi sembrano un po’ unilaterali.
— Non lo sono se tanto sei destinato a vincere. Continui a insistere che non puoi perdere.
— D’accordo. Prepara la scacchiera.
— C’è un’altra cosa che devi sapere prima su di me.
— Sì?
— Io non riesco a giocare bene quando sono sotto tensione e questa partita mi procura una tensione terribile. Tu vuoi che io giochi al meglio, no?

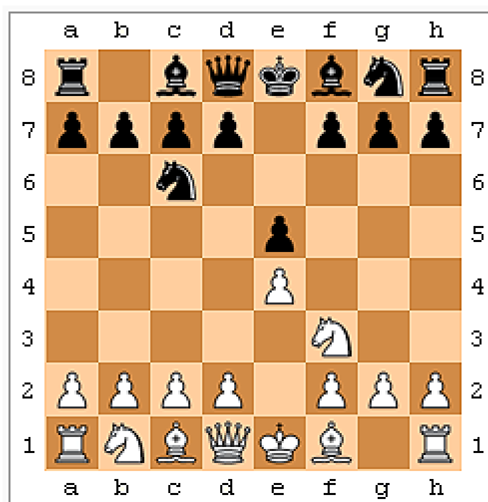
— Sì, ma temo di non avere modo di adattare le tue reazioni psicofisiche alla partita.
— Sono convinto che riuscirei a farlo io se avessi una quantità di tempo maggiore di quella abituale tra una mossa e l’altra.
— Concesso.
— Voglio dire, un sacco di tempo.
— Cos’è che avresti in mente?
— Ho bisogno del tempo necessario per scaricare la mente, rilassarmi, tornare indietro sulle posizioni, come se fossero solo dei problemi teorici...
— Vuoi dire, allontanarti di qui tra una mossa e l’altra?
— Sì.
— Va bene. Per quanto?
— Non saprei. Qualche settimana, magari.
— Prenditi pure un mese. Consulta i tuoi esperti, metti al lavoro i vostri computer. Tutto questo potrebbe rendere leggermente più interessante la partita.
— In effetti non è questo che avevo in mente.
— Allora stai cercando solo di guadagnare tempo.
— Non posso negarlo. D’altra parte, ne avrò bisogno.
— In questo caso, ho anch’io delle condizioni. Vorrei che questo posto venisse messo in ordine, così fa schifo. E voglio anche della birra alla spina.
— Okay, provvederò.
— D’accordo. Allora vediamo chi muove per primo.
Martin fece girare un pedone bianco e uno nero da una mano all’altra da sotto il tavolo. Poi tirò fuori i pugni chiusi e li mise davanti a se. Tlingel si chinò avanti e batté su un pugno. L’estremità del corno nero toccò la mano sinistra di Martin.
— Be’, si accorda con la mia pelliccia nera e lucida — scherzò l’unicorno.
Martin sorrise e schierò davanti a sé i pezzi bianchi, mettendo poi i neri davanti al suo avversario. Quando ebbe finito spinse il proprio pedone di Re in e4.
Il delicato corno d’ebano di Tlingel spostò il proprio pedone di Re in e5.



1. e4, e5

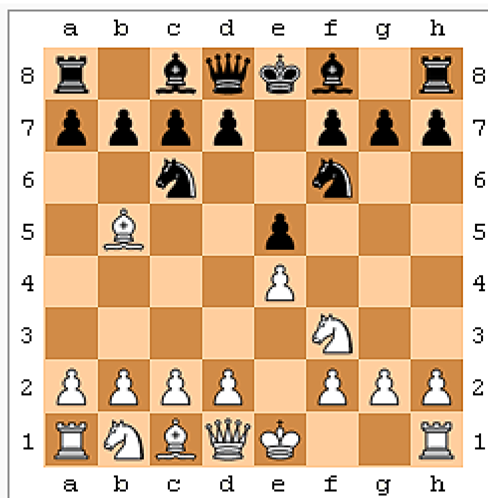
— Mi sembra di capire che adesso vuoi un mese per riflettere sulla tua prossima mossa, giusto?

Martin non rispose ma spostò il proprio Cavallo in f3. Tlingel replicò spostando immediatamente un Cavallo in c6.



2. Cf3, Cc6

Martin ingollò un bel sorso di birra, poi spostò il proprio Alfiere in b5. L’unicorno spostò l’altro Cavallo in f6. Martin arroccò immediatamente e Tlingel mosse il Cavallo per mangiargli il pedone.

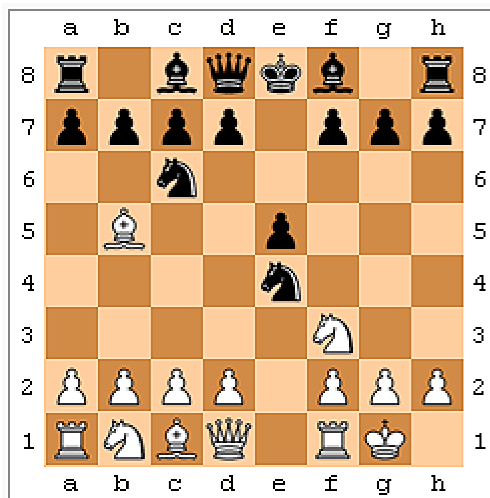


3. Ab5, Cf6

— Credo che ce la faremo — disse improvvisamente Martin, — se solo ci lascerai in pace. Col tempo noi impariamo dai nostri errori.

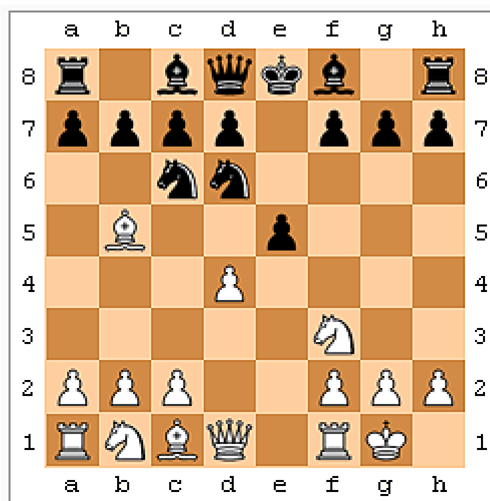
— Le creature mitiche non esistono esattamente nel tempo. Il vostro mondo è un caso speciale.

— Voi invece non fate mai errori?
— Quando li facciamo, hanno un efflato poetico.



4. 0-0, Cxe4
(*mosse assenti nel racconto*)

Martin ringhiò e fece avanzare il proprio pedone in d4. Tlingel ribatté immediatamente portando il Cavallo in d6.



5. d4, Cd6

— Devo interrompere — disse Martin, alzandosi in piedi. — Mi sto infuriando e questo pregiudica il gioco.
— Allora te ne vai?
— Sì.
Martin si spostò per andare a prendere il proprio zaino.
— Ci rivediamo qui tra un mese?
— Sì.

— Molto bene.

L’unicorno si alzò in piedi e pestò i piedi sul pavimento e le luci sembrarono danzare sul suo manto scuro. Improvvisamente si fecero più luminose e scoccarono in tutte le direzioni come in un’esplosione. A ciò seguì un’ondata di tenebre.

Martin si trovò appoggiato al muro, tremante. Quando abbassò la mano dagli occhi, vide che era solo, con l’unica compagnia dei Cavalli, degli Alfieri, dei Re, delle Regine, delle Torri e dei pedoni.

Se ne andò.

Tre giorni dopo Martin tornò con un furgoncino con su un generatore, legname, finestre, attrezzi, vernice, colori, detersivi, cera. Poi si mise al lavoro, spolverò, passò l’aspirapolvere e sostituì le intelaiature rotte. Installò le finestre. Lucidò gli ottoni finché risplendettero. Diede una mano di tinta e la tirò a lucido. Diede la cera ai pavimenti e li ripassò con lo spazzolone. Chiuse i buchi e lavò i bicchieri. Poi portò via tutti i rottami.

Gli ci volle quasi tutta la settimana per trasformare quel relitto di bar in un locale che all’apparenza sembrava un saloon. Poi ripartì, restituì tutta l’attrezzatura che aveva preso a nolo e comperò un biglietto per il nord-ovest.

La grande foresta umida era un altro dei suoi posti preferiti dove gli piaceva aggirarsi quando voleva pensare. E adesso cercava un completo cambiamento di scena, una revisione totale di ambientazione. Non che la sua prossima mossa non apparisse ovvia, addirittura standard. Eppure, qualcosa lo rodeva...

Martin sapeva che si trattava di qualcosa di più di una semplice partita. Prima di quella si era sentito pronto a riprendere il cammino, insonnolito, tra le ombre, respirando aria pura.

Con la schiena appoggiata alla radice sporgente di un gigantesco albero, tirò fuori una scacchiera portatile dal sacco di montagna e l’appoggiò su un sasso che aveva tirato lì vicino. Dal cielo cadeva un’acquerugiola finissima, ma per ora l’albero lo riparava. Ricostruì tutta l’apertura fino a quando Tlingel aveva ritratto il Cavallo in d6. La cosa più semplice sarebbe stata di mangiare il Cavallo con l’alfiere, ma non lo fece.

Osservò la scacchiera per un certo tempo, con le palpebre pesanti, poi le chiuse e si appisolò. Forse solo per pochi minuti. Dopo non lo seppe mai con certezza.

Qualcosa lo svegliò. Non sapeva cos’era stato. Batté le palpebre diverse volte e rinchiuse gli occhi. Poi li riaprì in fretta.

Nella posizione rannicchiata in cui si trovava aveva gli occhi fissi verso il basso e il suo sguardo era fisso su un enorme paio di piedi pelosi e privi di calzature... il più grosso paio di piedi che avesse mai visto. Erano immobili davanti a lui, puntati sulla sua destra.

Lentamente, molto lentamente, Martin sollevò gli occhi. Non molto lontano, come si vide subito. L’essere non era alto più di un metro e trentacinque e dal momento che guardava più la scacchiera che lui, ebbe agio di studiarlo.

Non indossava abiti, ma era molto peloso con un manto bruno scuro, chiaramente di sesso maschile, con fronte bassa e occhi infossati dello stesso colore del pelo, spalle massicce, e mani con cinque dita munite di pollici opponibili.

— L’essere si girò improvvisamente e lo scrutò con un gran sfoggio di denti brillanti.

— Il pedone bianco dovrebbe mangiare il pedone — disse con voce bassa e nasale.

— Uh? Ma via — fece Martin. — L’alfiere mangia il Cavallo.

— Mi vuoi dare il nero e continuare la partita con me? Vedrai che ti concio per le feste.

Martin gli gettò un’occhiata ai piedoni.

— ... oppure dà a me il bianco e lasciami mangiare quel pedone. Ce la farò lo stesso.

— Prendi il bianco — disse Martin, raddrizzandosi. — Vediamo se sai di cosa parli. — Infilò una mano nel sacco da montagna. — Vuoi una birra?

— Che roba è?

— Un ausilio ricreativo. Aspetta un momento.

Prima che avessero finito la confezione da sei lattine, il sasquatch, il cui nome come Martin aveva appreso era Grend, lo aveva battuto. Grend si era immediatamente impegnato con feroce determinazione, lo aveva spinto in una posizione sempre più insicura fino al punto in cui Martin aveva visto di essere finito e aveva abbandonato la partita.

— È stata una partita ben combattuta — dichiarò Martin, appoggiandosi con la schiena alla radice e guardando quella specie di scimmione che gli stava davanti.

— Sì, noi Piedoni siamo piuttosto in gamba, se così posso dire. È il nostro passatempo preferito, ma siamo così primitivi che non abbiamo scacchiere e pezzi. Per la maggior parte del tempo giochiamo tutto a mente. Non sono molti quelli che si avvicinano alla nostra bravura.

— E gli unicorni? — chiese Martin.

Grend annuì lentamente.

— Quelli sono gli unici che sono in grado di offrirci delle partite coi fiocchi. Un po’ raffinatini; ma sono sottili. Tremendamente sicuri di sé, però, devo dire. Perfino quando sbagliano. Non ne ho più visti molti da quando ho lasciato la terra del mattino, naturalmente. Peccato. Non avresti dell’altra birra?

— Temo di no. Ma ascolta. Ritornerò da queste parti fra un mese. E te ne porterò ancora se tornerai qui a giocare con me.

— Martin, affare fatto. Oh, scusa. Non volevo schiacciarti i piedi.

Ripulì di nuovo il saloon e portò un barilotto di birra che installò sotto il bar coprendolo di ghiaccio. Portò anche degli sgabelli da bar, sedie e tavoli che si era procurato all’emporio di Goodwill. Alle finestre appese delle tendine rosse. Quando ebbe finito era già sera. Si sedette davanti alla scacchiera, cenò con un pasto leggero, poi srotolò il sacco a pelo dietro il banco del bar e si accampò per la notte.

Il giorno seguente passò rapidamente. Dal momento che Tlingel sarebbe potuto arrivare in qualsiasi momento, Martin non lasciò le vicinanze del bar. Anche i pasti li consumava dentro e passava il tempo a studiare problemi scacchistici. Quando cominciò a far buio accese parecchie lampade a petrolio e candele.

Guardò l’orologio con crescente frequenza. Si mise a camminare avanti e indietro. Non era possibile che avesse fatto un errore. Il giorno era proprio quello. Lui...

Sentì una risatina.

Quando si voltò vide una testa munita di unicorno nero che galleggiava nell’aria proprio al di sopra della scacchiera, poi il resto del corpo di Tlingel si materializzò.

— Buona sera, Martin. — Martin volse via lo sguardo dalla scacchiera. — Questo posto mi sembra molto meglio adesso. Non si potrebbe fare un po’ di musica...

Martin girò dietro il bancone e accese la radiolina a transistor che aveva portato con sé. La musica di un quartetto d’archi si diffuse nell’aria. Tlingel ammiccò.

— Non molto in armonia con l’atmosfera di questo locale.

Martin cambiò stazione e ne trovò una che trasmetteva musica folk e western.

— Non mi va molto — ribatté ancora Tlingel. — Si perde troppo con la trasmissione.

Martin spense la radio.

— Hai una buona scorta di beveraggi?

Martin tirò fuori un boccale da quattro litri, il più grosso che fosse riuscito a trovare in un negozio di articoli da regalo, e lo mise sul bar. Poi ne riempì uno molto più piccolo per se. Era deciso a ubriacare quella bestiaccia, se possibile.

— Ah! Questo è davvero meglio che non quelle ridicole lattine — esclamò Tlingel, immergendoci il muso.

Il boccale era vuoto. Martin lo riempì.

— Vuoi metterti al tavolo con me?

— Certo.

— Hai avuto un mese interessante?

— Direi di sì.

— Hai deciso la prossima mossa?

— Sì.

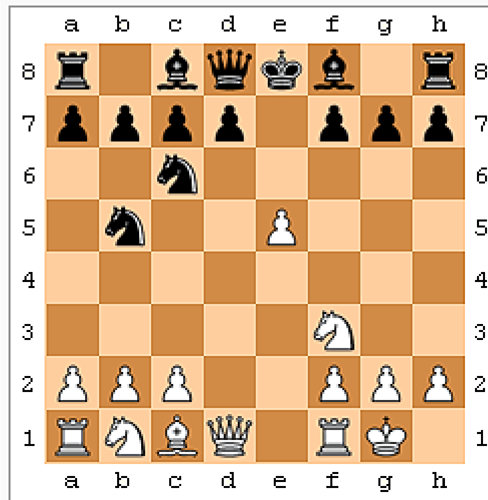
— Allora diamoci sotto.

Martin si sedette e mangiò il pedone nero.

— Uhm, interessante.

Tlingel fissò la scacchiera per un po’, poi sollevò uno zoccolo fesso che si dipartì mentre toccava il pezzo.

— Io invece mi mangio l’alfiere col Cavallo. Immagino che adesso vorrai un altro mese per decidere la prossima mossa che dovrai fare.



6. dxe5, Cxb5

Tlingel si appoggiò allo schienale della sedia e si scolò tutta la birra del boccale.
— Lascia che ci pensi — rispose Martin, — intanto ti riempio il boccale.
Martin si sedette davanti alla scacchiera a riflettere mentre l'unicorno si scolava altri tre boccali di birra. In realtà però fingeva solo di riflettere. Stava solo aspettando. Quando aveva giocato contro Grend, la sua mossa era stata appunto di mangiare l'alfiere col Cavallo e adesso aveva già pronta la risposta di Grend.
— Be'? — disse alla fine Tlingel. — Che ne dici?
Martin mandò giù un sorso di birra.
— Sono quasi pronto — rispose. — Sai che reggi benissimo la birra, tu.
Tlingel si mise a ridere.
— Il corno degli unicorni è un disintossicante. Un rimedio universale. Io aspetto di raggiungere lo stadio del calor rosso, poi mi servo del corno per bruciare ogni eccesso e rimanere in forma.
— Oh — fece Martin. — Un bel trucco.
— ... Se per caso tu hai bevuto troppo, basta che mi tocchi il corno per un istante e vedrai che ti rimetto in sesto in quattro e quattr'otto.
— No, grazie. Va benissimo così. Allora sposto avanti di due caselle il pedone della Torre di Regina.
— Ma guarda... — fece Tlingel. — È davvero interessante. Sai cosa manca a questo posto? Un piano... un piano anche scordato da saloon... credi di farcela a trovarlo?
— Purtroppo non so suonarlo.
— Che peccato.
— Potrei pagare qualcuno perché lo suoni.
— No. Non mi va di essere visto da altri umani.
— Se è un tizio davvero in gamba, immagino che saprebbe suonare anche ad occhi bendati.
— Lascia perdere.
— Mi spiace.

— Sei anche ingegnoso. Sono sicuro che troverai qualche soluzione la prossima volta.

Martin fece un cenno d’assenso.

— E poi una cosa ancora, questi vecchi posti non avevano della segatura sparsa dappertutto?

— Mi pare.

— Ci starebbe proprio bene.

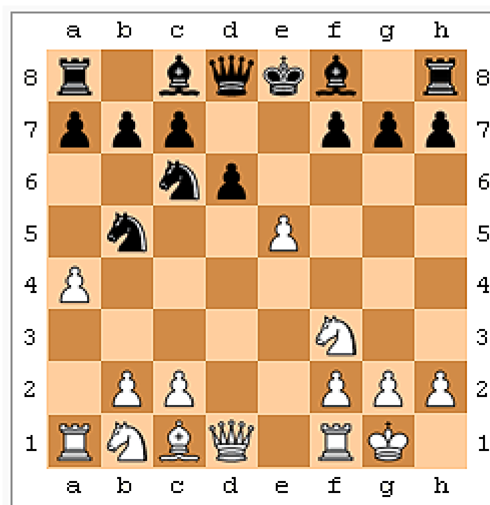
— Scacco.

Tlingel gettò freneticamente un’occhiata alla scacchiera.

— Volevo dire che sono d’accordo. «Scacco» significa che non ho scelta.

— Oh, capisco. Be’, intanto che siamo qui...

Tlingel fece avanzare il proprio pedone in d6.



7. a4, d6

Martin fissò la scacchiera. Non era quella la mossa che aveva fatto Grend. Per un istante pensò di continuare per conto suo la partita da quel punto. Fino a quel momento aveva cercato di pensare a Grend solo come un allenatore. Aveva cercato di allontanare il pensiero che quella in effetti era una lotta mortale di uno contro l’altro. Fino al pedone in d6. Poi si ricordò della partita che aveva perso contro il sasquatch.

— Mi fermo qui — disse, — e mi prenderò il mio mese.

— D’accordo. Beviamoci un’altra birra prima di darci la buona notte. D’accordo?

— Certo. Perché no?

Rimasero seduti per un po’ e Tlingel gli raccontò della terra del mattino, delle sue foreste primeve, dei pianori ondulati, delle alte montagne dalle cime frastagliate, dei mari purpurei, e dei suoi magici e mitici abitanti.

Martin scosse la testa.

— Non capisco proprio come mai siete così ansiosi di venire qui — disse, — quando abitate in un posto come quello.

Tlingel sospirò.

— Penso che sia solo questione di stare all'altezza dei grifoni. È la gran moda del momento. Be'... al mese prossimo...

Tlingel si alzò e si voltò.

— Adesso ho il controllo completo. Guarda!

La sagoma dell'unicorno sbiadì, perse la forma, divenne bianca, sbiadì ancora e sparì come un riflesso.

Martin si avvicinò al bancone e si riempì un altro boccale. Era un peccato sprecare tutta la birra rimasta. Al mattino però desiderò che l'unicorno fosse ancora lì. O almeno il suo corno guaritore.

La foresta era bigia e Martin teneva un ombrello aperto al di sopra della scacchiera posata sul sasso. Le goccioline cadevano dalle foglie e facevano plop plop quando cadevano sul tessuto. La scacchiera era già stata disposta coi pezzi fermi all'ultima mossa di Tlingel, il pedone in d6. Martin si chiese se Grend si fosse ricordato dell'appuntamento e avesse tenuto giusto il conto dei giorni...

— Salve — disse la voce nasale da un punto imprecisato dietro di lui, sulla sinistra.

Martin si voltò e vide Grend che girava da dietro l'albero calpestandone le enormi radici coi suoi piedoni.

— Non ti sei dimenticato — esclamò Grend. — Che bello! Immagino che ti sarai ricordato anche la birra, eh?

— Ne ho portato una cassa intera. Possiamo sistemare il bar qui a fianco.

— Cos'è un bar?

— Be', un posto dove la gente va a bere, al riparo della pioggia, un po' buio, per fare atmosfera, e si siede su degli sgabelli davanti a un grosso bancone, o davanti a dei tavolini, e poi tutti chiacchierano insieme, e c'è la musica... e naturalmente bevono.

— E noi avremo tutte queste cose qui?

— No, solo la penombra e la birra. A meno che tu non consideri musica la pioggia. Io parlavo in senso figurato.

— Oh, però direi che sarebbe proprio interessante visitare il posto che mi hai detto.

— Sì. Se vuoi tenere quest'ombrello sopra la scacchiera, io vedrò di fare del mio meglio per crearne un accettabile equivalente.

— Bene. Ehi, questa mi sembra una variante di quella partita che abbiamo giocato la volta scorsa.

— Infatti. Mi sono chiesto come sarebbe andata se la partita avesse preso questo corso invece di quello che ha avuto.

— Uhm, fammi vedere...

Martin tirò fuori quattro confezioni da sei lattine dallo zaino e aprì la prima.

— Eccoti servito.

— Grazie.

Grend accettò la birra, si accovacciò e restituì l'ombrello a Martin.

— Ho ancora il bianco io?

— Sì.

— Allora pedone in e6.

— Davvero?
— Sì.
— Allora a questo punto la miglior mossa che potrei fare io sarebbe di mangiarti il pedone con questo.
— Infatti. E io ti mangio il Cavallo con questo.
— Penso che mi limiterò a riportare il Cavallo in e7.
— ...e io porto questo in c3. Mi dài un'altra birra?
Un'ora e un quarto dopo, Martin abbandonò la partita. La pioggia aveva smesso e l'ombrello era stato chiuso.
— Un'altra partita? — propose Grend.
Il pomeriggio passò. Ora la tensione era calata. Questa volta Martin giocava solo per divertimento. Martin provò delle combinazioni arrischiate, vedendo davanti a sé con molta chiarezza, come gli era successo quel giorno...
— Stallo — annunciò Grend molto più tardi. — Questa, però, è stata una bella partita davvero. Hai migliorato notevolmente.
— Mi sentivo più rilassato. Un'altra?
— Magari più tardi. Raccontami ancora un po' di questa faccenda dei bar adesso.
Così fece Martin. Alla fine chiese: — Tutta quella birra ti fa qualche effetto?
— Mi gira un po' la testa. Ma va benissimo così. Con la terza partita ti ridurrò in poltiglia.
E così fece.
— Non sei male per essere un umano, però. Tornerai anche il mese prossimo?
— Sì.
— Bene. Porterai ancora della birra?
— Fintanto che mi basteranno i soldi.
— Oh. Porta del gesso allora. Io ti farò delle belle impronte e tu ne potrai fare il calco. Mi sembra di capire che si vendano bene.
— Me ne ricorderò. Martin raccolse gli scacchi.
— Arrivederci, allora.
— Ciao.

Martin si rimise a spolverare e lustrare, trasportò dentro un piano e sparse della segatura sul pavimento. Installò un nuovo barilotto di birra. Appese alle pareti delle riproduzioni di poster d'epoca e degli atroci quadri a olio che aveva trovato in un negozio d'anticaglie. Sistemò delle sputacchiere negli angoli strategici.
Quando ebbe finito si sedette al bar e aprì una bottiglia di acqua minerale. Poi si mise ad ascoltare il vento nel Nuovo Messico che fischiava lamentosamente e i granelli di sabbia che sfregavano contro i vetri della finestra.
Si chiese se tutto il mondo avrebbe avuto quel rumore lugubre se Tlingel avesse trovato il mezzo di eliminare l'umanità o, pensiero inquietante, se i successori della sua specie avrebbero trasformato il mondo in qualcosa che assomigliasse alla mitica terra del mattino.

Questo pensiero l’angustiò per un po’. Poi prese la scacchiera e ricollocò i pezzi nella disposizione precedente fino al pedone nero in d6. Quando si voltò per riordinare il bar vide una linea di impronte dallo zoccolo fesso sulla segatura che venivano verso di lui.

— Buona sera, Tlingel — disse. — Cosa prendi?

Improvvisamente l’unicorno apparve senza nessun preliminare pirotecnico. L’essere si accostò al bar e posò uno zoccolo sulla sbarra d’ottone.

— Il solito.

Mentre Martin spillava la birra, Tlingel si guardò attorno.

— Questo posto è migliorato parecchio.

— Lieto di sentirtelo dire. Ti andrebbe un po’ di musica?

— Sì.

Martin trafficò sul retro del piano e individuò l’interruttore del piccolo computer a batteria che controllava i meccanismi e sfruttava la propria memoria elettronica invece dei cilindri. La tastiera si animò immediatamente.

— Molto bene — affermò Tlingel. — Hai deciso la tua mossa?

— Sì.

— Allora cominciamo.

Martin riempì il boccale dell’unicorno e glielo portò al tavolo.

— Pedone in e6 — disse, spostando il pezzo.

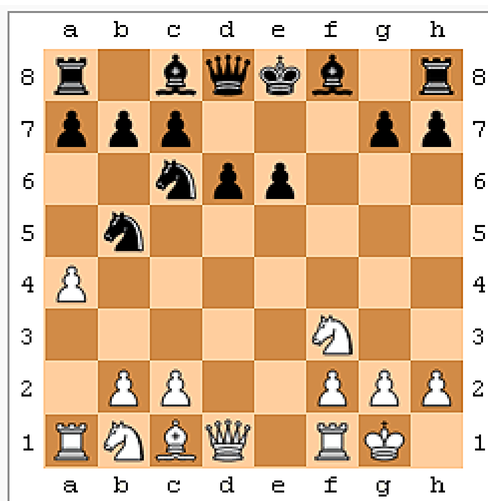
— Cosa?

— Faccio questa mossa.

— Dammi un minuto. Voglio studiarla.

— Prendi pure tutto il tempo che vuoi.

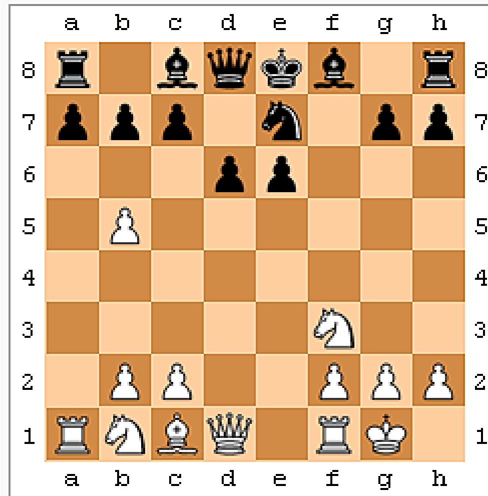
— Io mangio il pedone — disse poi Tlingel dopo una lunga pausa e essersi scolato un altro boccale.



8. e6, fxe6

— Allora io mangio questo Cavallo.

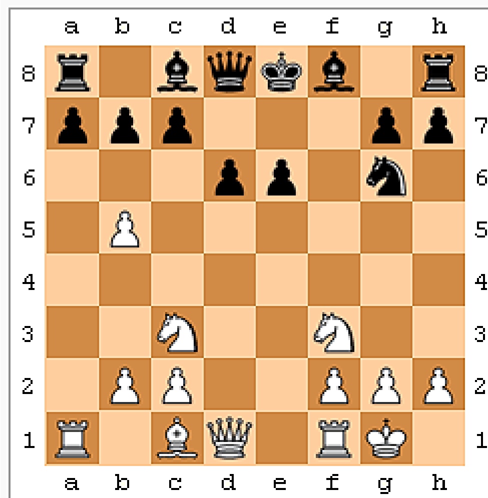
Più tardi, Tlingel disse: — Cavallo in e7.



9. axb5, Ce7

— Cavallo in c3.

Passò un intervallo di tempo molto lungo prima che Tlingel spostasse il Cavallo in g6.



10. Cc3, Cg6

Col cavolo che avrebbe chiesto consiglio a Grend, decise improvvisamente Martin. Ormai aveva già esaminato quella mossa un sacco di volte. Spostò il proprio Cavallo in g5.

— Cambia subito quella lagna! — sbottò Tlingel.

Martin si alzò in piedi e obbedì.

— Non mi piace neanche quella. Trovane una migliore o chiudi l’apparecchio!

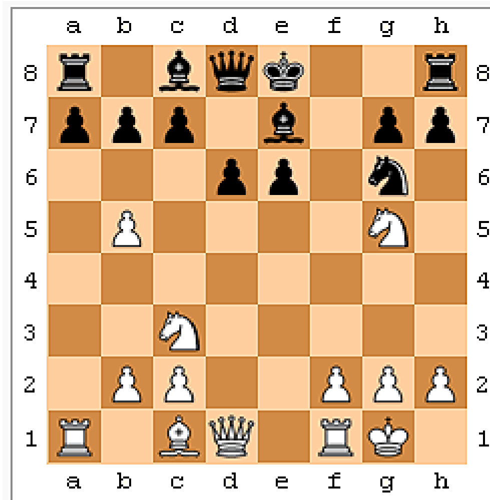
Dopo altri tre tentativi, Martin spense il piano.

— E trovami un’altra birra!

Martin riempì i boccali a tutti e due.

— Va bene.

Tlingel spostò il proprio Alfiere in e7.



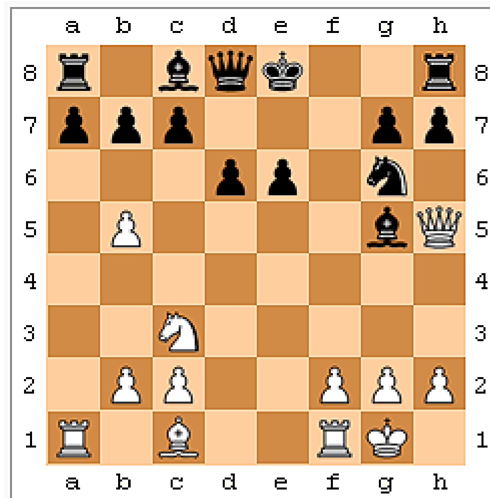
11. Cg5, Ae7

La cosa più importante in quel momento era di impedire all’unicorno di arroccare. Così Martin spostò la propria Regina in h5. Tlingel emise un debole suono strangolato e quando Martin alzò gli occhi vide che dalle narici dell’unicorno si levavano nuvolette di fumo.

— Ancora birra?

— Grazie.

Quando ritornò con la birra, Martin vide Tlingel spostare l’Alfiere per catturare il Cavallo. Non sembrava avere molta scelta in quel momento, ma per un po’ studiò comunque la posizione.

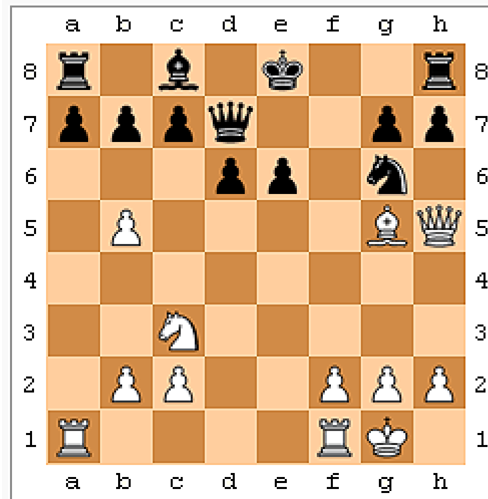


12. Dh5, Axg5

Alla fine Martin disse: — L’Alfiere mangia l’Alfiere.

— Naturalmente.

— Come va il calor rosso?
Tlingel fece una risatina chioccia.
— Lo vedrai.
Il vento si levò di nuovo e cominciò a ululare. L'edificio scricchiolò.
— Okay — disse alla fine Tlingel e spostò la Regina in d7.



13. Axg5, Dd7

Martin fissò la scacchiera. Cosa stava facendo? Finora era andato tutto bene, ma... ascoltò di nuovo l'ululare del vento e pensò ai rischi che correva.

— Basta così, gente — disse, appoggiandosi allo schienale della sedia. — La prossima puntata fra un mese.

Tlingel sospirò.

— Non scappare via. Dammi un'altra birra. E lascia che ti racconti dei vagabondaggi che ho fatto nel tuo mondo il mese scorso.

— Stai cercando degli anelli deboli?

— Ne avete un sacco. Come fate a sopportarlo?

— È più difficile di quel che pensi rafforzarli. Hai qualche consiglio?

— Va' a prendere la birra.

Continuarono a chiacchierare finché il cielo non impallidì verso est e Martin si ritrovò mentre prendeva frettolosi appunti. La sua ammirazione per l'abilità analitica dell'unicorno andò aumentando man mano che la sera si avvicinava.

Quando alla fine si alzarono in piedi, Tlingel barcollava.

— Ehi, stai bene?

— Mi sono dimenticato di disintossicarmi. Un secondo ancora, poi svanisco.

— Aspetta.

— Aspetta!

— Come?

— Ne avrei bisogno anch'io.

— Oh. Tocca il corno, allora.

Tlingel abbassò la testa e Martin strinse l'estremità del corno tra le punte delle dita. Immediatamente sentì fluire una gradevole sensazione di tepore dentro di sé. Chiuse gli occhi per assaporarla meglio. La testa gli si schiarì. L'inizio di mal di testa che provava sulla fronte scomparve. La stanchezza svanì dai suoi muscoli. Riaprì gli occhi.

— Gra...

Glingel era scomparso. Martin stringeva un pugno di aria.

— ... zie.

— Il qui presente Rael è amico mio — affermò Grend. — È un grifone.

— L'avevo notato.

Martin fece un cenno col capo all'indirizzo dell'essere dalle ali dorate.

— Piacere di conoscerti, Rael.

— Piacere mio — gridò l'altro. — Hai portato la birra?

— Oh... sì.

— Gli ho raccontato tanto della birra — spiegò Grend, quasi in tono di scusa. — Può bere una parte della mia. Non pianterà grane.

— Certo. Sta bene. I tuoi amici...

— La birra! — gridò Rael. — Bar!

— Non è molto intelligente, in realtà — sussurrò Grend. — Ma fa compagnia. Ti sarei grato se gli dessi corda.

Martin aprì la prima confezione da sei e passò una birra al grifone e una al sasquatch. Rael forò immediatamente la lattina col becco, ingollò il liquido, ruttò e allungo la zampa.

— Birra! — gridò con voce stridula. — Ancora birra!

Martin gliene passò un'altra.

— Ehi, hai ancora qui la prima partita, no? — osservò Grend, studiando la scacchiera. — Questa sì che è una situazione interessante.

Grend bevve e si mise a riflettere.

— Fortuna che non piove — commentò Martin.

— Oh, pioverà. Aspetta solo un po'.

— Ancora birra! — ululò Rael.

Martin gliene passò un'altra senza neppure guardare.

— Io porto il mio pedone in b6 — disse Grend.

— Ma scherzi?

— No. Poi tu mi mangi il pedone col tuo pedone c7, vero?

— Infatti...

— Martin allungò la mano e fece proprio quella mossa.

— Bene. Adesso io porto il Cavallo in d5.

Martin lo mangiò col pedone.

Grend spostò la Torre in e1.

— Scacco — annunciò.

— Sì. È proprio la mossa da fare — osservò Martin.

Grend fece una risatina.

— Vincerò ancora una volta questa partita — disse.

— Non mi è difficile crederlo.

— Ancora birra? — disse Rael a bassa voce.

— Certo.

Mentre Martin gli passava un'altra lattina, vide che il grifone si appoggiava adesso contro il tronco dell'albero.

Dopo diversi minuti, Martin spostò il proprio Re in f8.

— Sì, avevo immaginato che l'avresti fatto — disse Grend. — Sai una cosa?

— Cosa?

— Tu giochi proprio come un unicorno.

— Uhm.

Grend spostò la propria Torre in a3.

Più tardi, mentre la pioggia cadeva lieve attorno a loro e Grend lo batteva nuovamente, Martin si rese conto che c'era stato un prolungato periodo di silenzio. Gettò un'occhiata verso il grifone.

Rael si era rintanato la testa sotto l'ala sinistra e, in bilico su una gamba sola, si era appoggiato all'albero e dormiva.

— Te l'avevo detto che non avrebbe dato fastidio — osservò Grend.

Due partite dopo la birra era finita, le ombre si stavano allungando e Rael si stava risvegliando.

— Ci rivediamo il mese prossimo?

— Sì.

— Hai portato del gesso per calchi?

— Sì, l'ho qui.

— Molto bene, allora. Conosco un bel posto piuttosto lontano da qui. Non vorrai che la gente venga a frugare da queste parti, no? Adesso andiamo a farti guadagnare un po' di soldi.

— Per comperare la birra? — chiese Rael, sbirciando da sotto l'ala.

— Il mese prossimo — disse Grend.

— Salite in groppa?

— Non credo che riusciresti a portarci tutti e due — disse Grend, — e anche se ce la facessi, non sarei sicuro di volerlo fare proprio adesso.

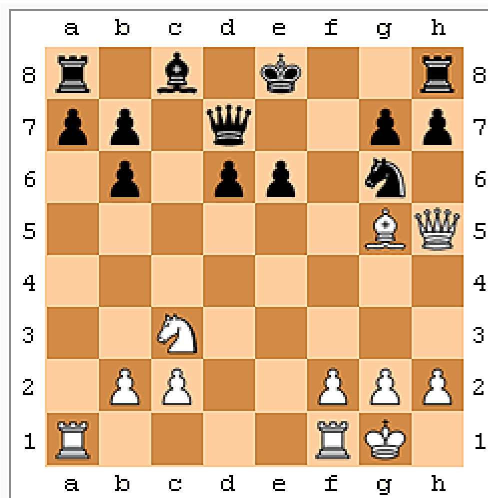
— Arrivederci, allora — gridò Rael con voce stridula e balzò in aria, andando a sbattere contro rami e tronchi d'albero prima di trovare il passaggio tra il fogliame e svanire alla vista.

— Quello sì che è un tipo in gamba e simpatico — disse Grend. — Vede tutto e non si dimentica mai nulla. Sa sempre come vanno le cose... nei boschi, nell'aria... perfino in acqua. Ed è anche generoso, quando ha qualcosa.

— Mmmm — osservò Martin.

— Mettiamoci in marcia — disse Grend.

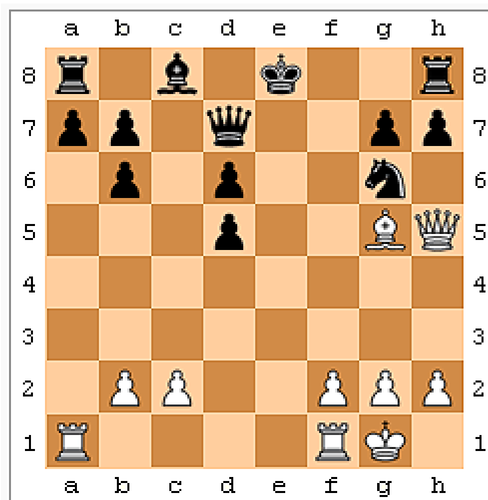
— Pedone in b6? Davvero? — chiese Tlingel. — D’accordo. Vuol dire che il mio pedone d’Alfiere te lo mangia.



14. b6, cxb6

Gli occhi di Tlingel si restrinsero quando Martin spostò il proprio Cavallo in d5.

— Se non altro questa è una partita interessante — osservò l’unicorno. — Ti mangio il Cavallo col pedone.



15. Cd5, exd5

Martin spostò la Torre.

— Scacco.

— Sì, infatti. La prossima mossa richiede almeno tre boccali di birra. Comincia a portarmi il primo, per favore.

Martin si mise a riflettere, osservando Tlingel che beveva mentre ponzava sulla mossa da fare. Quasi quasi si sentiva colpevole a giocare con alle spalle un panzer come il sasquatch. Ormai si era convinto che l’unicorno fosse destinato a perdere. In tutte le

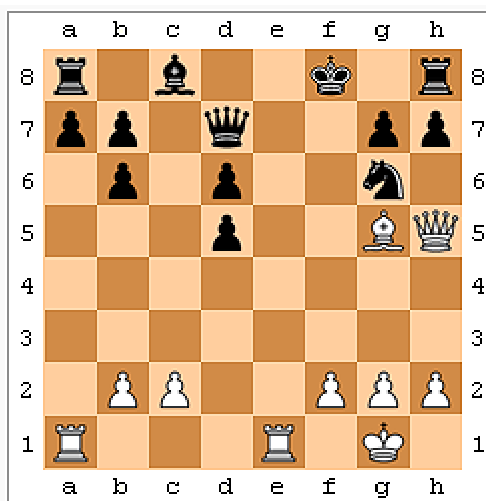
varianti del gioco che aveva combattuto contro Grend coi neri, lui era sempre stato battuto. Tlingel era molto in gamba, ma il sasquatch era un mago che non aveva altro da fare che giocare agli scacchi mentali. Era sleale. Ma non si trattava di una questione di onore personale, continuò a ripetersi. Lui stava giocando per proteggere la propria specie contro una forza soprannaturale in grado di far scoppiare la III Guerra Mondiale grazie a qualche arcana manipolazione mentale o facendo andare a pallino i computer per mezzo della magia. Non osava offrire una partita leale a quell'essere.

Gliene portò un altro. Poi studiò l'unicorno mentre questi studiava la scacchiera. Per la prima volta si rese conto che era bello. La più bella cosa vivente che avesse mai visto. Adesso che la tensione stava per svanire, poteva guardarlo senza la presenza di quella paura che in passato era sempre stata presente e poteva fermarsi per ammirarlo. Se alla razza umana *doveva* succedere qualcosa, avrebbe potuto capitarle anche di molto peggio...

— Adesso il numero tre.

— Arrivo.

Tlingel lo scolò d'un fiato e spostò il Re in f8.



16. Tfe1+, Rf8

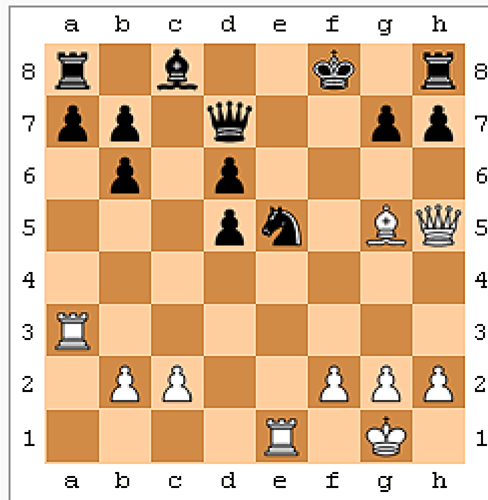
Martin si chinò in avanti e spinse subito la Torre in a3.

Tlingel sollevò gli occhi e lo scrutò.

— Non c'è male.

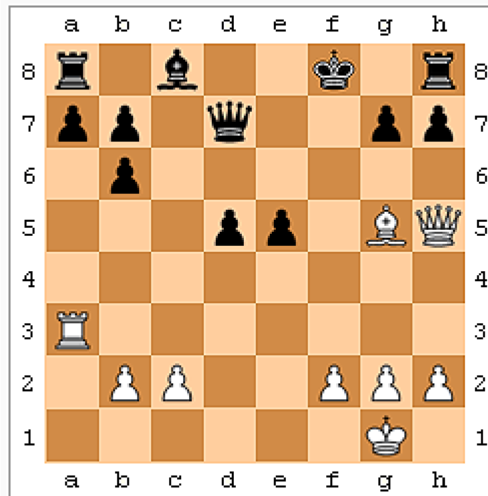
Martin si sentiva come su una graticola. Lo colpiva la nobiltà dell'avversario. Avrebbe desiderato spasmodicamente di giocare e battere l'unicorno per conto suo, lealmente. Non così.

Tlingel riportò gli occhi sulla scacchiera, poi, quasi con noncuranza spostò il proprio Cavallo in e5.



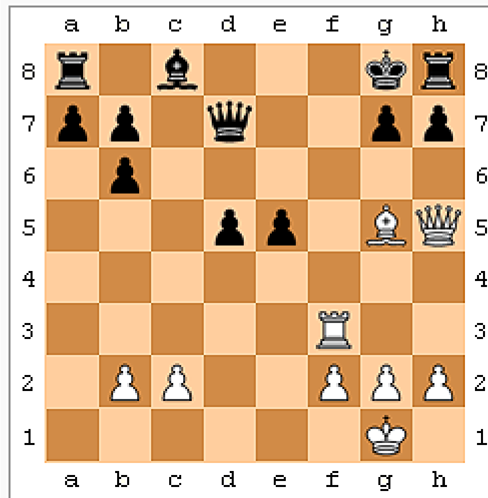
17. Ta3, Ce5

— Va’ avanti. O ti ci vuole un altro mese?
Martin emise un leggero ringhio, spostò la Torre e mangiò il Cavallo.
— Naturalmente.
Tlingel mangiò la Torre col pedone. Questa non rientrava nell’ultima variante studiata con Grend. Tuttavia...



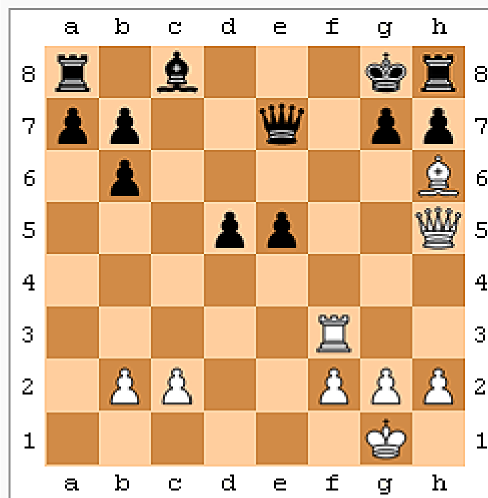
18. Txe5, dxe5

Martin spostò la Torre in f3. Mentre così faceva, il vento sembrò ululare in modo stranissimo sopra gli edifici in rovina.
— Scacco — annunciò.
Al diavolo, decise. Sono perfettamente in grado di finire questa partita per conto mio. Facciamola fuori una volta per tutte.
Osservò l’avversario e alla fine vide Tlingel spostare il Re in g8.



19. Tf3+, Rg8

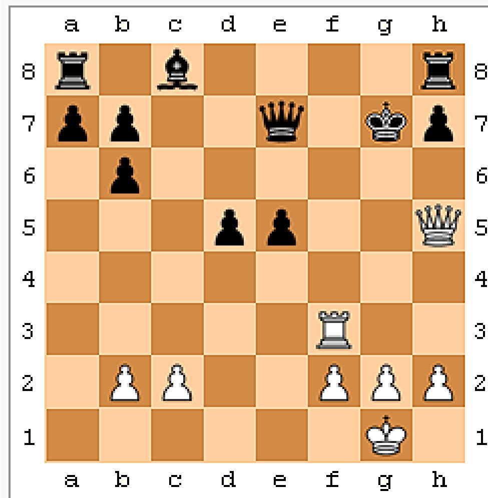
Lui spostò l’Alfiere in h6. Tlingel spostò la Donna in e7.



20. Ah6, De7

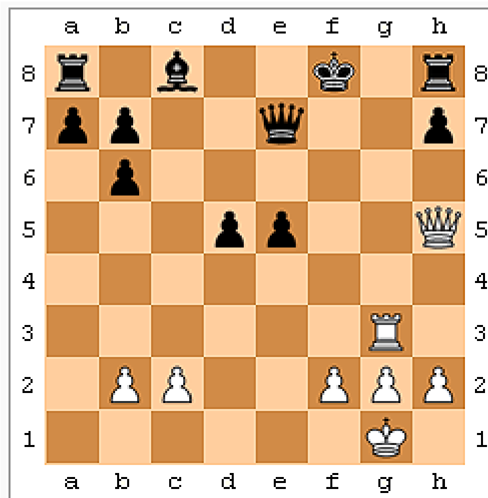
L’ululio si riudì, più vicino ora. Martin mangiò il pedone con l’Alfiere.

La testa dell’unicorno si levò di scatto e per un istante sembrò ascoltare, poi Tlingel la riabbassò e mangiò l’Alfiere col Re.



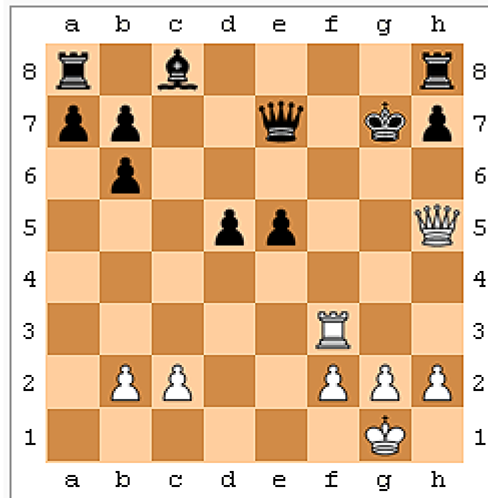
21. Axg7, Rxg7

Martin spostò la propria Torre in g3.
— Scacco.
Tlingel riportò il Re in f8.



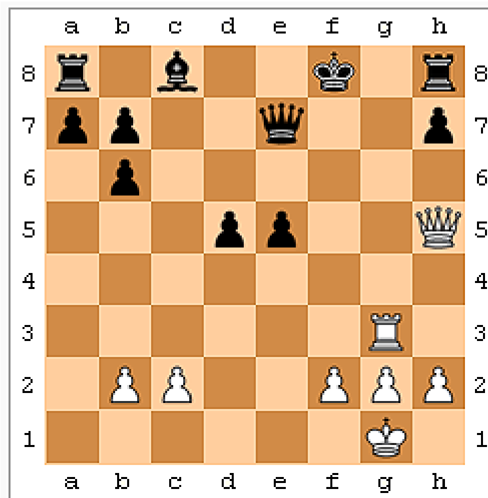
22. Tg3+, Rf8

Martin spostò la Torre in f3.
— Scacco.
Tlingel spinse il Re in g7.



23. Tf3+, Rg7

Martin riportò la Torre in g3.
— Scacco.
Tlingel riportò il Re in f8, sollevò lo sguardo e lo fissò mostrando i denti.



24. Tg3+, Rf8

— Sembra che sia partita patta — affermò l'unicorno. — Ne vuoi fare un'altra?
— Sì. Ma senza il destino dell'umanità in gioco.
— Lascia perdere. Ci ho già rinunciato da parecchio a questa idea. Ho deciso che dopo tutto non mi sarebbe piaciuto vivere qui. Ho dei gusti un po' più difficili io.
— Fatta eccezione per questo bar. — Tlingel si voltò mentre da appena oltre la porta proveniva un altro grido stridulo seguito da strane voci. — Cos'è?
— Non so — rispose Martin alzandosi in piedi.
Le porte si aprirono e entrò un grifone dorato.
— Martin! — gridò l'essere. — Birra! Birra!
— Uh... Tlingel, ti presento Rael e, e...

Tre altri grifoni seguirono le orme del primo. Poi arrivò Grend e tre altri della sua specie.

— ... e questo è Grend — disse Martin con un senso di colpa. — Gli altri non li conosco.

I nuovi arrivati si bloccarono di colpo quando scorsero l'unicorno.

— Tlingel — disse uno dei sasquatch. — Credevo che tu fossi ancora nella terra del mattino.

— Lo sono ancora, infatti, in un certo senso. Martin, come mai conosci i miei ex compatrioti?

— Be'... uh... Grend è il mio allenatore di scacchi.

— Aha! Comincio a capire.

— Non ne sono proprio sicuro. Ma prima lasciate che offra a tutti da bere.

Martin riaccese il piano e offrì a tutti da bere.

— Come hai fatto a trovare questo posto? — chiese a Grend mentre serviva la birra. — E come avete fatto ad arrivare?

— Be'... — Grend apparve imbarazzato. — Rael ti ha seguito.

— Ha seguito un jet?

— I grifoni sono dotati di velocità soprannaturale.

— Oh.

— Poi ha raccontato ai suoi parenti e ad altri della mia gente di questo posto. Quando abbiamo visto che i grifoni erano decisi a farti visita, abbiamo pensato che sarebbe stato meglio che fossimo venuti anche noi per evitare guai. Ci hanno trasportato loro.

— Capisco... interessante...

— Niente di strano che in quella partita con tutte quelle varianti, giocassi come un unicorno.

— Uh, sì...

Martin si allontanò verso l'estremità opposta del bar.

— Benvenuti a tutti quanti — disse. — Ho un piccolo annuncio da farvi. Tlingel, tu hai fatto numerose osservazioni riguardo dei possibili disastri ecologici e urbani oltre che su pericoli di minore importanza. E hai anche espresso delle idee sulla possibilità di creare delle difese per impedirli.

— Mi ricordo — disse l'unicorno.

— Io le ho trasmesse a un amico di Washington che faceva parte del mio vecchio circolo scacchistico. Gli ho detto che il lavoro non era tutta farina del mio sacco.

— Lo spero bene.

— E lui mi ha consigliato di organizzare il gruppo che aveva elaborato quei dati in un centro studi. Provvederà anche a far sì che queste consulenze vengano pagate.

— Io non sono venuto qui per salvare il mondo — osservò Tlingel.

— No. Ma sei stato molto utile. E Grend mi dice che i grifoni, sebbene il loro vocabolario sia alquanto limitato, sanno quasi tutto ciò che c'è da sapere sull'ecologia.

— Questo è probabilmente vero.

— Dal momento che loro hanno ereditato una parte della Terra, sarebbe anche di loro interesse cercare di conservare intatto questo posto. Inoltre, dal momento che ora siamo già qui riuniti in molti, posso risparmiarmi un bel po’ di viaggi e suggerire fin d’ora di trovarci un luogo in cui riunirci, diciamo qui una volta al mese, così che voi potrete trasmettermi i vostri punti di vista assolutamente originali. Voi dovete saperne più di chiunque altro sulle cause che portano le specie all’estinzione.

— Naturalmente — disse Grend, agitando il proprio boccale. — Ma dovremmo anche chiederlo allo yeti. Se vuoi, glielo chiederò io. Quella roba esce dalla grossa scatola musicale?

— Sì.

— Mi piace. Se combiniamo questo gruppo di studio, tu guadagnerai abbastanza da mandare avanti questo locale?

— Comprerò tutta la città.

Grend scambiò una gutturale conversazione coi grifoni che gli risposero con le loro vocette stridule.

— Allora hai il tuo gruppo di studio — disse, — e il gruppo vuole dell’altra birra.

Martin si rivolse a Tlingel.

— Le osservazioni erano tue. Tu che ne dici?

— Potrebbe essere divertente — rispose l’unicorno, — fermarsi qui ogni tanto. — Poi aggiunse: — E adesso salviamo anche il mondo. Non avevi detto che volevi fare un’altra partita?

— Non ho niente da perdere.

Grend si occupò del bar mentre Tlingel e Martin tornavano al tavolino.

Batté l’unicorno in trentun mosse e poi toccò il corno proteso.

I tasti del piano continuavano ad alzarsi e abbassarsi. Delle minuscole sfingi svolazzavano attorno, nel bar, e succhiavano la birra che veniva versata fuori dai boccali.

Postfazione

di Roger Zelazny

La vera partita. Okay, si tratta della Halprin-Pillsbury di Monaco 1901. Pillsbury era il giocatore più forte; sbaragliò parecchi bravi giocatori e si ritrovò solo davanti ad Halprin, un giocatore debole. Ci furono però due giocatori, arrivati molto vicino a Pillsbury in graduatoria, che decisero di aiutarlo. La notte prima della partita la passarono con Halprin, allenandolo e insegnandogli la filosofia di gioco del suo avversario.

Il giorno successivo, Pillsbury si trovò davanti un Halprin molto più preparato rispetto a quanto lo era stato durante il torneo, ed ormai era troppo tardi. Dopo essere stato colto di sorpresa, però, riuscì alla fine a strappare una patta: dopotutto, era un bravo giocatore.

Martin, qui, gioca la parte di Halprin, e Tlingel quella di Pillsbury, con la sola differenza che Martin non è veramente debole, ma semplicemente nervoso: chi non lo sarebbe?

Profilo di Roger Zelazny

di Giuseppe Lippi

Apparso sul n. 1242 di *Urania* (16 ottobre 1994)



Nato nel 1937, laureato nel 1962 e scrittore a tempo pieno dal 1969, Roger Zelazny è considerato un profondo innovatore della fantascienza americana degli anni Sessanta e Settanta al punto di venire annoverato fra i padri della *new wave* USA insieme a Thomas Disch, Samuel R. Delany e Norman Spinrad. In realtà, e lasciando da parte le etichette, Zelazny è uno dei più originali narratori fantastici del dopoguerra: il suo approccio alla *science fiction* è decisamente poco scientifico, tanto da condurlo negli anni a prediligere sempre più marcatamente la fantasy, ma il suo interesse per la mitologia e la psicologia del profondo gli hanno permesso di dare vita a mondi letterari estremamente complessi e a reintrodurre con piena coscienza nella fantascienza lo spessore del mito e i suoi temi, che pure vi erano latenti fin dalle origini.

Il suo primo racconto, *Passion Play*, appare nel 1962 su *Amazing Stories*; i primi romanzi seguono qualche anno dopo e sono: *This Immortal* (*Io, Nomikos, l'immortale*, 1965 ma riveduto e accresciuto nel '66) e *The Dream Master* (*Signore dei sogni*, 1965),

cui bisogna aggiungere il romanzo breve *The Doors of His Face, The Lamps of His Mouth* ("Le porte del suo viso, i fuochi della sua bocca") del 1966. Il primo vinse un Premio Hugo, il secondo e il terzo si aggiudicarono il Nebula nelle rispettive categorie e lanciarono Zelazny fra i grandi del genere. *The Doors of His Face* è ambientato su un Venere che per scelta dell'autore viene privato di tutti gli attributi fisici reali scoperti grazie all'esplorazione automatica del pianeta e descritto per l'ultima volta in modo completamente fantasioso, come una sorta di terra immaginaria su cui prende vita una vicenda ispirata a *Moby Dick*.

Nel successivo *Lord of Light* (*Signore della luce*, 1967, Premio Hugo l'anno successivo) il tema è fornito dalla mitologia indù, le cui divinità sono al centro della vicenda.

I romanzi successivi sono *Isle of the Dead* (1969), *Creatures of Light and Darkness* (*Creature della luce e delle tenebre*, 1969, questa volta sulla mitologia egiziana), *Damnation Alley* (*La pista dell'orrore*, 1969) e *Jack of Shadows* (*Jack delle ombre*, 1971).

Roger Zelazny è stato uno scrittore molto prolifico e ha scritto persino un romanzo con Philip K. Dick, *Deus Irae* (1976), mentre nella sua produzione individuale dobbiamo ancora annoverare *Doorways in the Sand* (1976), *Roadmarks* (1979) e l'antologia *Frost and Fire* (*Fuoco e gelo*, 1989, tradotta su *Urania*).

Negli ultimi anni Zelazny si è dedicato attivamente alla fantasy, in particolare con il lungo ciclo di Amber. La serie inizia con *Nine Princes in Amber* (*Nove principi in Ambra*, 1970) e si conclude per ora con *Prince of Chaos* del 1991.

Nel campo della fantascienza è doveroso segnalare il delizioso romanzo scritto con Fred Saberhagen *Un bivio nel passato* (*The Black Throne*, 1990, tradotto su *Urania*), mentre fra le ultime novità del genere fantasy non si può non ricordare la divertente parodia scritta con Robert Sheckley *Bring Me the Head of Prince Charming* (*Voglio la testa del Principe Azzurro*, 1991). Il libro più recente di Zelazny è l'antologia *Gone to Earth* (1992).

Roger Zelazny rimane uno dei grandi della fantascienza, per quanto alcune delle opere più tarde possano sembrare deludenti rispetto alle splendide prove degli anni 1965-70. Prolifico, versatile, colto e ricco di immaginazione, è un autore che ha rimodellato la fantascienza americana portandola a vette mai raggiunte in precedenza.